

**Het “Oud-Hollands Boerenbord”, een familiespel voor jong en oud!**

Het “Oud-Hollands” Boerenbord is een spel dat speciaal in opdracht van Thoma Iridelta en JOZ is ontwikkeld. De route over het speelbord bevat vele verrassende hindernissen die men herkent uit de praktijk van het boerenbedrijf. De speler die als eerste de hindernissen op en rond de boerderij heeft overwonnen en de finish met een exacte worp bereikt, is winnaar.

**Algemene spelregels**

Alle pionnen worden op of rond het vak START geplaatst. De jongste speler mag beginnen. Er wordt om beurten met 2 dobbelstenen gegooid. De spelers zetten hun pion zo veel velden vooruit als het aantal ogen van beide dobbelstenen. De basisregel is dat men altijd de genummerde route moet volgen, zowel voor- als achteruit. Dus niet via de letters, tenzij dit specifiek in de speelopdracht wordt aangegeven. Wanneer alle spelers op een veld staan waar men één of twee beurten moet overslaan, dan mag de speler die als eerste één of twee beurten moest overslaan weer beginnen.

**Speciale velden**

De speciale speelvelden zijn de velden met een groot cijfer of een grote letter. Kom je op één van deze speciale speelvelden terecht, lees dan hieronder wat je moet doen:

7. **Je hoeft de varkens niet te voeren, ga direct via het erf naar het land!** *Vervolg bij de volgende beurt het pad via A en volg vanaf 32 weer de normale route.*
  8. **Even de hond aaien!** *Eén beurt overslaan.*
  9. **In volle galop vooruit!** *Ga door naar veld 21.*
  20. **Mestproblemen zijn er om aangepakt te worden!** *Extra beurt, nog een keer gooien.*
  23. **Luieren onder de boom!** *Het gegooid aantal ogen achteruit.*
  27. **De succesvolle oogst van een goede bui!** *Het gegooid aantal ogen vooruit.*
  32. **Berta 11 is tochtig, eerst de K.I. bellen!** *Ga bij de volgende beurt via E terug en volg vanaf 7 weer de normale route.*
  33. **Touw van de Ronde balenpers is op, ga snel een nieuwe rol halen!** *Het aantal gegooid aantal ogen achteruit.*
  34. **Te grazen genomen, even herkauwen!** *Ga terug naar veld 17.*
  39. **Je moet naar het toilet!** *Vervolg bij de volgende beurt het pad via F en volg vanaf 53 weer de normale route.*
  41. **Slecht weer op komst, haal het stro direct binnen!** *Ga door naar veld 50.*
  46. **De zaadbak is leeg, ga terug naar de kop-akker!** *Het aantal gegooid aantal ogen achteruit.*
  49. **Werken zonder te sleutelen!** *Extra beurt, nog een keer gooien.*
  51. **Treuzelen op de brug!** *Eén beurt overslaan.*
  53. **Koffie brengen op het veld!** *Vervolg bij de volgende beurt het pad via K en volg vanaf 39 weer de normale route.*
  54. **Pas op voor de stier, maak dat je weg komt!** *Ga terug naar veld 35.*
  56. **Kijken naar de spelende kalfjes!** *Eén beurt overslaan.*
  59. **Voedertijd, nog even de kippen voeren!** *Het aantal gegooid aantal ogen achteruit.*
  60. **Finish!** *Het finishveld moet met een exacte worp worden bereikt. Indien men meer gooit moet men vanaf veld 60 het teveel gegooid aantal ogen terug.*
- C. **Voedertijd!** *Twee beurten overslaan.*  
 D. **Groot-volume kunstmeststrooier, dat schiet op!** *Ga door naar veld 36.*  
 I. **Nat pak gehaald in de sloot, wacht tot je droog bent!** *Twee beurten overslaan.*  
 G. **Onder de boom in slaap gevallen!** *Begin het spel opnieuw bij start.*

**The Old Dutch Farmersboard, family fun for young and old!**

The Old Dutch Farmersboard is a game developed especially for Thoma Iridelta and JOZ. The route over the board involves lots of surprising obstacles that people recognize as being practical problems dealt with on a farm. The first player to have surmounted the obstacles on and around the farm and to have thrown the correct number to cross the finish line is the winner.

**General rules of the game**

All playing pieces are placed on or near the START square. The youngest player may go first. Turns are taken by throwing a pair of dice. The players move their playing pieces forward as many spaces as the total number of dots shown on the dice. The basic rule is that a player always has to follow the numbered route, both forward and backward. Do not, therefore, follow the letters unless this is specifically indicated in the game instructions. Whenever all players are on a square where they have to miss one or two turns, the player who was the first to have to miss one or two turns can begin again.

**Special squares**

The special squares are the ones with a large number or a large letter. If you land on one of these special playing squares, read here what you have to do:

7. **You don't have to feed the pigs. Go directly to the land by way of the farmyard!** *With your next turn, follow the path through A and, starting with 32, follow the normal route again.*
  8. **Pet the dog!** *Miss one turn.*
  9. **Go forward at full gallop!** *Go to square 21.*
  20. **Slurry problems are there to be handled!** *You get an extra turn. Throw dice again.*
  23. **Take a break under the tree!** *Go backward as many spaces as shown on the dice.*
  27. **A successful harvest from a good rain shower!** *Go forward as many spaces as shown on the dice.*
  32. **Betsy 11 is in heat. Call the Artificial Insemination Service first!** *With your next turn, follow the path through E and, starting with 7, follow the normal route again.*
  33. **The rope from the round baler is up. Hurry up and get another roll!** *Go backward as many spaces as shown on the dice.*
  34. **You got taken down the garden path. Chew the cud a while!** *Go back to square 17.*
  39. **You have to go to the bathroom!** *With your next turn, follow the path through F and, starting with 53, follow the normal route again.*
  41. **Bad weather coming up. Get the straw in right away!** *Continue to square 50.*
  46. **The seedholder is empty. Go back for a refill!** *Go backward as many spaces as shown on the dice.*
  49. **Working without tinkering around!** *You get an extra turn. Throw again.*
  51. **Dillydallying on the bridge!** *Miss one turn.*
  53. **Take coffee out to the field!** *With your next turn, follow the path through K and starting with 39, follow the normal route again.*
  54. **Watch out for the bull. Make sure you get away!** *Go back to square 35.*
  56. **Look at the calves playing!** *Miss one turn.*
  59. **Feeding time. Time to feed the chickens!** *Go backward as many spaces as shown on the dice.*
  60. **Finish!** *The finish square has to be reached by throwing exactly the right number. If a player throws more than is needed, he/she will have to move his/her playing piece backward one square, starting from square 60, for every excess dot on the dice.*
- C. **Feeding time!** *Miss two turns.*  
 D. **Large-volume fertilizer distributor, that speeds things up!** *Go forward to square 36.*  
 L. **You fell in the ditch and got your clothes wet. Wait until you dry out!** *Miss two turns.*  
 G. **Fell asleep under the tree!** *Go back to start, and start over again.*

## Das "altholländische" Bauernbrett, ein Familienspiel für alt und jung!

Das "altholländische" Bauernbrett ist ein Spiel, das speziell im Auftrag von Thoma Irridelta und JOZ entwickelt wurde. Der Spielverlauf birgt viele überraschende Hindernisse aus der Praxis eines Bauernhofs. Der Spieler, der als erster die Hindernisse auf dem Bauernhof und in seiner Umgebung bezwungen hat und das Ziel mit einem genauen Wurf erreicht, ist der Sieger.

### Allgemeine Spielregeln

Alle Figuren werden auf oder um das START-Feld herum aufgestellt. Der jüngste Spieler darf anfangen. Es wird nun der Reihe nach mit zwei Würfeln gewürfelt. Die Spieler ziehen ihre Figuren der Augenzahl beider Würfel entsprechend vor. Dabei gilt folgende Grundregel: Man muß immer, vor oder zurück, der nummerierten Strecke folgen und darf nicht über die Buchstaben laufen, es sei denn, dies wird im Spielauftrag ausdrücklich gesagt. Wenn alle Spieler auf einem Feld angekommen sind, auf dem man eine oder zwei Runden aussetzen muß, dann darf der Spieler, der als erster eine oder zwei Runden aussetzen mußte, weiterspielen.

### Besondere Felder

Besondere Spielfelder sind die Felder mit einer großen Zahl oder einem großen Buchstaben. Wenn Sie auf eines dieser Felder gelangen, ist folgendes zu tun:

7. **Sie brauchen die Schweine nicht zu füttern. Begeben Sie sich direkt über den Hof auf den Acker!** *Folgen Sie, wenn Sie wieder an der Reihe sind, der Strecke über A und ab 32 wieder der normalen Spielstrecke.*
  8. **Sie möchten den Hund einmal streicheln!** *Setzen Sie einmal aus.*
  9. **In vollem Galopp voraus!** *Rücken Sie vor bis auf Feld 21.*
  20. **Gülleproblemen sind da um durchgeggrieffen zu werden!** *Sie sind noch einmal an der Reihe. Würfeln Sie noch einmal.*
  23. **Sie faulenzten unter einem Baum!** *Gehen Sie die gewürfelte Augenzahl zurück.*
  27. **Ein Regenschauer sorgt für eine gute Ernte.** *Gehen Sie die gewürfelte Augenzahl weiter.*
  32. **Frida 11 ist brünstig. Sie müssen den Besamer anrufen!** *Gehen Sie, wenn Sie wieder an der Reihe sind, über E zurück und folgen Sie ab 7 wieder der normalen Spielstrecke.*
  33. **Für die Rundballenpresse wird Schnur benötigt. Holen Sie schnell eine neue Rolle!** *Gehen Sie die gewürfelte Augenzahl zurück.*
  34. **Sie wurden hereingelegt und müssen das erst einmal verdauen!** *Gehen Sie zurück zu Feld 17.*
  39. **Sie müssen mal auf die Toilette!** *Folgen Sie, wenn Sie wieder an der Reihe sind, der Strecke über F und ab 53 wieder der normalen Spielstrecke.*
  41. **Schlechtes Wetter ist im Anzug.** *Holen Sie das Stroh sofort herein! Rücken Sie vor bis Feld 50.*
  46. **Der Saatgutbehälter ist leer. Gehen Sie zurück zum Ackeranfang!** *Gehen Sie die gewürfelte Augenzahl zurück.*
  49. **Ihre Arbeit verläuft ohne Probleme!** *Sie sind noch einmal an der Reihe. Würfeln Sie noch einmal.*
  51. **Sie haben auf der Brücke getrödelt!** *Sie müssen einmal aussetzen.*
  53. **Bringen Sie den Kaffee auf's Feld!** *Folgen Sie, wenn Sie wieder an der Reihe sind, der Strecke über K und ab 39 wieder der normalen Spielstrecke.*
  54. **Hüten Sie sich vor dem Stier und laufen Sie schnell weg!** *Gehen Sie zurück zu Feld 35.*
  56. **Sie sehen sich die spielenden Kälber an!** *Sie müssen einmal aussetzen.*
  59. **Fütterungszeit! Füttern Sie die Hühner!** *Gehen Sie die gewürfelte Augenzahl zurück.*
  60. **Ziel! Das Zielfeld muß mit einem genauen Wurf erreicht werden.** *Gehen Sie die zuviel gewürfelte Augenzahl ab Feld 60 wieder zurück.*
- 
- C. **Fütterungszeit!** *Setzen Sie zweimal aus.*
  - D. **Hochleistungs-Düngerstreuer: Das geht schnell!** *Rücken Sie vor bis auf Feld 36.*
  - L. **Sie sind in den Graben gefallen. Warten Sie, bis Ihre Kleider wieder trocken sind!** *Setzen Sie zweimal aus.*
  - G. **Sie sind unter dem Baum eingeschlafen!** *Beginnen Sie erneut bei "Start".*